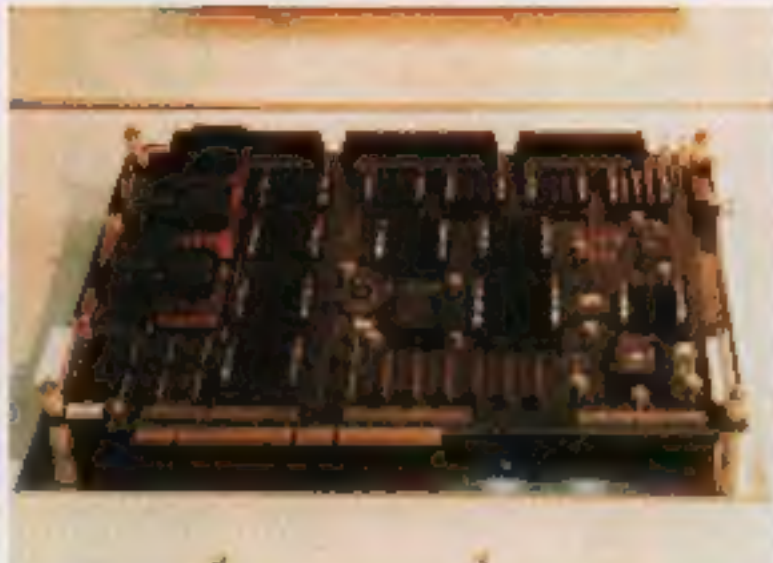


## GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Waka-sugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 掲載厳禁

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社アミューズメント通信社 〒530大阪府北区堂山町18-2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

コナミの高速CG基板「コブラ」



## 高速「コブラ」共同開発

年内に第一作の格闘ゲームを出荷する予定

コナミ(本社東京、インCPUにセガ社「モ  
上月景正社長)は九月十  
一日、業務用CGゲーム  
システム基板「COBRA  
IP603e」を使用。  
A「(コブラ)を、日本  
アイ・ビー・エム(本  
社東京、北城格太郎社長  
と共同開発したと発表。  
AMショーのコナミの小  
間でのデモ画面を披露  
した。  
「COBRA」は、メ  
リゴンは毎秒百万〜五百

万ポリゴン、ピクセル(画  
素)にして毎秒五千万〜  
二千万という描画能  
力を持つ。また二百五  
六段階の特殊効果表現、  
各種シェーディングやテ  
クスチャーマッピング、  
光源制御などの機能があ  
る。  
コナミでは、「当社が  
求めたアミューズメン  
ト仕様のもとに、IBMが  
グラフィックの基本仕様  
と設計を行ない共同で完  
成させた次世代グラフィ  
ックボード」としている。  
この最初のゲームソフ  
トは格闘ゲーム(名称未

## シンガポールに9月 持株会社と現地法人

コナミはまた九月十  
九日、シンガポール支  
店を法人化するとともに、  
別に持株会社を設立する  
と発表した。持株会社は  
今年四月完全子会社とな  
った韓国コナミ社、そし  
て  
月初旬に設立する。  
拡大する東南アジア市  
場に対応、販売を強化す  
るもので、九四年設立し  
た今年四月完全子会社とな  
った韓国コナミ社、そし

AMショーの同社小間で  
は、女性一人を含む三人  
のキャラクターの動きと  
ともに、光源移動や霧、  
雨などによる画像の変化  
のようすなどをデモ画面  
で紹介した。

米国AMOAエキスポ96(ダラス)で意外と

## 通信システムに関心

会場は全体に小さくなり、景気後退は明らか



AMOAエキスポ96のウィリアムズ/ミッドウェー社の小間で、新ゲーム「クルージンワールド」(中央)を見る来場者たち

米国AMOAエキスポ  
96(九月二十六〜二十八  
日、ダラス)は全般的な  
AM機市場の縮小傾向の  
中で開かれたが、史上  
最低のショー、との予想  
を裏切る好調な展示会と  
なった。これは確かに従  
来型のAMゲーム場(アー  
ケード)でのオペレー  
ション収入がここ数年低  
下しているのは確かであ  
るが、モデムと電話回線  
を使った通信競技がある  
程度オペレーション収入  
をアップさせるのに貢献  
し、新しい可能性が見え  
たことによる。  
これまでと異なりワイ  
リアムズ/ミッドウェー  
社など大手出展社の小間  
が一段と小さくなり、展  
示フロアは全体に小規模  
になった。しかし登録入  
場者(伝統的に一般公開  
していない)は例年より  
多かったと見られており、  
意外に活発だった、とく  
に南米、欧州の来場者が目  
立った(入場者数などは  
追って詳細の予定)。  
しかし通信システムは  
可能性はあるものの、結  
局はオペレーション収入

## 予想に反し入場者増加

展示会場で最も関心を  
引いたのはセガ社、ナム  
コなど日系のメーカーで  
これは魅力のあるCGゲ  
ーム機によるもの。  
AMショーの同社小間で  
は、女性一人を含む三人  
のキャラクターの動きと  
ともに、光源移動や霧、  
雨などによる画像の変化  
のようすなどをデモ画面  
で紹介した。

AMショーの同社小間で  
は、女性一人を含む三人  
のキャラクターの動きと  
ともに、光源移動や霧、  
雨などによる画像の変化  
のようすなどをデモ画面  
で紹介した。



左側の写真はAMOAエキスポ96のテックカ  
ットのようす。中央左はジェリー・デリック副  
会長、右はランディ・チルトン会長、下はマ  
イクロフト社によるセミナー会場のようす



左側の写真はAMOAエキスポ96のテックカ  
ットのようす。中央左はジェリー・デリック副  
会長、右はランディ・チルトン会長、下はマ  
イクロフト社によるセミナー会場のようす

を押し上げるゲームソフ  
トが課題となるだけで、  
事態に大きな変化はない。  
賞はワイリアムズ/ミ  
ッドウェー社が三部門を独  
占。ナムコが新技術部門  
賞を獲得した。  
ミッドウェー社が三部門を独  
占。ナムコが新技術部門  
賞を獲得した。

ミッドウェー社が三部門を独  
占。ナムコが新技術部門  
賞を獲得した。

ミッドウェー社が三部門を独  
占。ナムコが新技術部門  
賞を獲得した。



合同ショーパーティーにて(左から)トーゴの相田進特別顧問、ダイワ貿易の田中竜雄社長、エイト・レジャー物産の富田紀一社長

シヨ-関連スナツプ







## 大幅に上方修正

米国会社清算、新会社に

コナミ(本社東京、上野景正社長)は九月二十六日、九月中旬の業績予想を大幅に上方修正した。また米国会社に既存の米国会社を九月に清算、新会社のコナミ・オブ・アメリカ社が事業を引き継ぐことになった。

修正後の九月中旬業績予想では、売上高は前年比二・三%増の二百十億円(五月の当初予想では百七十三億円)、経常利益は一三・五%増の三十五億円(十億円)、中間利益は一〇・〇%増の三十億円(十億円)が見込まれている。

同社によると、家庭用32ビット向けソフトと業務用TVゲーム機が好調だったこと、業務用開発期間の長期化に伴い個別製品原価方

## SNKが子会社のナスカを吸収合併

SNK(本社大阪府吹田市、高室良彦社長)は十月一日付で、完全子会社のナスカ(本社、社長同)を吸収合併した。ナスカは九四年四月設立の開発会社で、これまでネオジオの黒字化が見込まれていた。

ナスカは、大阪府吹田市、高室良彦社長(九六年の二タイトルを出荷した)の黒字化が見込まれていた。

## なぜ3年間

未登録の商標でも不正競争防止法により原則的には保護されるが、登録した商標法で法的な手続きをとるほうが実務上は容易だということである。意図的かどうかは分からないが、本紙の題号と同

## ともに下方修正

3年ぶりの黒字化確定に

今年九月末に清算。九月三日月期に貸倒引当金、子三日に設立した完全子会社投資等損失引当金と社、コナミ・オブ・アメリカ社が事業を引き継いだ。米国会社清算の清算(約四億円の損失)に伴い大幅な上方修正となった。

八二年設立の米国会社は、九五年二月期にそれまでの家庭用ソフトの不良在庫を全額処分し、現在一億五千万ドルの累積損失、九千万ドルの債務超過となっているが、修正後の九月中旬業績予想では、売上高は前年比二・三%増の二百十億円(五月の当初予想では百七十三億円)、経常利益は一三・五%増の三十五億円(十億円)、中間利益は一〇・〇%増の三十億円(十億円)が見込まれている。

## 11月初め幕張で家庭用展ふたつ

▼機軸改革・営業本部に特設部、販売促進部を新設。

タイマー

(9月21日)兼C.P.事業部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。

ナムコ

(10月1日)情報システム部長、取締役T.G.事業部長、取締役技術企画部長松高誠三氏。



**AIR Walkers** TM

臨場感あふれる軽快なサウンド!  
業務用初! フルポリゴン5on5バスケットゲーム!  
簡単コマンド操作で、豊富な技が自由自在!!

クイズバリエーションは全27種類! 10,000問以上! 全部の問題に挑戦だ!



**Asahi Seiko**  
あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

COIN CHANGER  
MODEL AC-1000T  
MODEL AC-2000T

COIN DOOR  
MODEL DLD-WD

ELECTRONIC COIN SELECTOR  
MODEL AD-922E

COIN HOPPER  
MODEL WH-2/U1

CARD DISPENSER  
MODEL CD-200

旭精工株式会社



**データイースト株式会社**

人生のエッセンス

2P協力PLAY可能 途中参加OK!

お問い合わせは 国内販売部直通へ











SEGA™

アミューズメント市場のさらなる創造

最新情報

秋まつただなか!

プリント倶楽部

オートマバージョン!!

18めんへ続く

南国の海を  
マリンジェットで疾走!!

WaveRunner

ウエーランナー

派手な水しぶきを上げテールスライドするコーナー、ジャンプ台による大ジャンプなどマリンジェットならではの壮快感と動きをヤマハ発動機(株)の協力を得たリアルな筐体で再現!!

1215(W)×2600(D)×2210(H)mm  
472kg AC100V 1279W  
50インチ液晶モニター  
PAT. PEND.

ツイン登場!

世界各メーカーから  
最速実車が参戦!

SEGA Touring Car Championship

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

メルセデス・ベンツCクラス、オペル・カリブラ、アルファロメオ155、トヨタ・スープラが繰り広げる熱きリアル・ツーリングカー・バトル。

1632(W)×1750(D)×1920(H)mm  
513kg AC100V 753W  
29インチモニター×2  
PAT. PEND.

新次元の攻防、ここに出現!

Vertua Fighter 3

バーストシティ

迫力あるクリアなサウンド! アイキャッチ効果も抜群! 次世代に対応するハイパー・29インチ液晶モニター新登場!

760(W)×939(D)×1643(H)mm  
108kg AC100V 284W  
29インチモニター  
PAT. PEND.

マジカル頭脳パワー!!

木曜、夜7時54分から日本テレビ系で  
絶賛放映中!

マイクで回答!  
TVのおもしろさ、そのまんま!

800(W)×1170(D)×2220(H)mm  
29インチモニター  
PAT. PEND.

ネーム倶楽部

ペン入力も可能!

プリント倶楽部との相乗効果は最高!  
超人気の最強コンビがここに登場!!

650(W)×754(D)×1948(H)mm  
1138kg AC100V 400W  
PAT. PEND.

[SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE]のご案内  
セガではインターネット・ホームページ「セガ・エンターテイメント・ユニバース」において最新アミューズメント情報をご紹介しております。

インターネット・ホームページ・アドレスは <http://www.sega.co.jp/>

株式会社セガ・エンタープライゼス

第一総務部 東京都大田区東谷 2-13-1  
電話 03(5736)7700(国内販売本部)  
電話 03(5736)7721(海外販売本部)  
電話 03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)  
電話 03(5736)7837(アミューズメント施設グループ)  
電話 011(84)0248 代  
電話 06(334)5336 代  
電話 02(452)5841 代  
電話 082(283)7979 代  
電話 052(702)3003 代  
電話 022(287)0930 代

札幌支店 札幌市豊平区平五条 3-2-34  
仙台支店 仙台市青葉区中央 2-5-3  
福岡支店 福岡市博多区博多駅前5-7-5  
広島支店 広島市中区河原町11-17フルミビル  
愛知支店 愛知県名古屋市中区栄 1-804  
仙台支店 仙台市若林区郡町 3丁目1-8

# 34th Amusement Machine Show



メダルパチンコ機の新作をイベントによ  
つてアピールしたセガ工業の小間  
上の写真は多量のメダルの枚数を  
当てるというこまやの新メダルゲ  
ーム機「ラッキーカウント」

セガ社は、競馬ゲーム機では最多の十二頭立てレースで毎回違う視点からの実況C映像を備えた十二人用パチンコとパッシャー同社のチャイルドメダルシリーズとして、どのカップに金メダルが入っているかを当てる「マジックカップ」を出品。

トーワジャパン  
宝くじ抽選会をモチーフに人形が回転盤に矢を射る六人用「ファミリージャンボ抽選会」、パッシャーの「マジックカップ」を出品。

ナムコ  
宝くじ抽選会をモチーフに人形が回転盤に矢を射る六人用「ファミリージャンボ抽選会」、パッシャーの「マジックカップ」を出品。

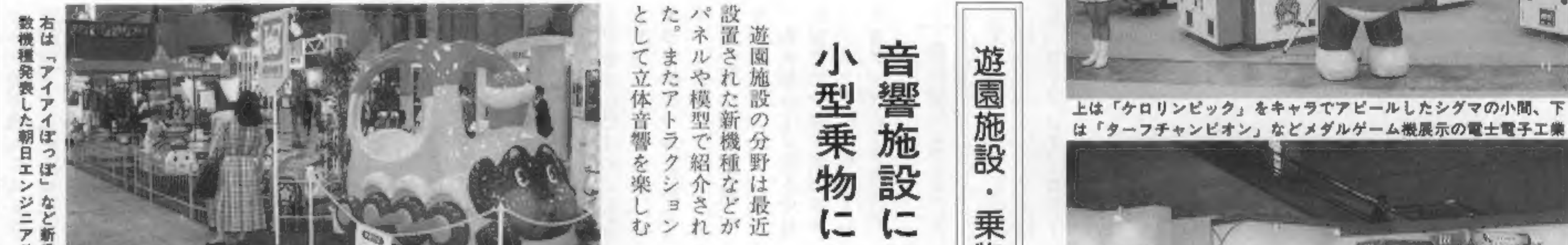
ビスコ  
フルアニメーションによるセタ開発の格闘的TVレイト「ザ・レイト」を出品した。

富士電子工業  
実況音声付き六人用競馬ゲーム機「ターフチャンピオン」を展示した。

ユウビス  
バージョンアップした四人用レイト「レイトアップ」を参考出品。

遊園施設・乗物機  
音響施設に付加価値を  
小型乗物にも開発意欲

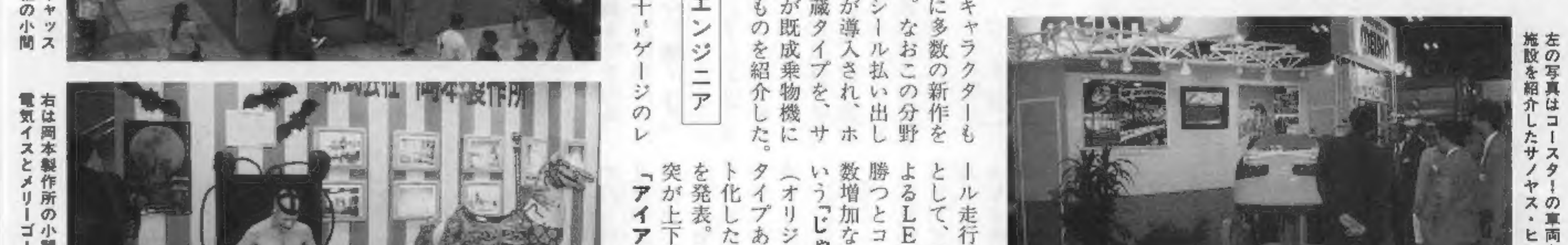
遊園施設の分野は最近ものが揃っているが、映設置された新機種などが、像や光、風、振動などのパネルや模型で紹介された。またアトラクションアップされる傾向を示した。映像シミュレーターの出



上は「ケロリンピック」をキャラでアピールしたシグマの小間、下は「ターフチャンピオン」などメダルゲーム機展示の富士電子工業

品は減り  
パチンコ展  
示も少  
なな  
が、今  
回はS  
NとK  
と仙台  
と海  
外製  
物で  
紹介  
した。

小型乗  
物機分  
野は市  
場の  
低迷が  
続い  
ている  
が、各  
メーカーの  
開発意欲  
は衰えて  
おらず、キャラクターも  
を中心に多数の新作を  
出品した。なおこの分野  
にも写真シリアル出し  
システムが導入され、ホ  
数増加などに切替ると  
いうのが内蔵タイプを、サ  
ンワイズが既成乗物機に  
接続するものを紹介した  
(オリジナルキャラが二  
タイプある)、コンパ  
ク化した「ミニくらし号」  
を発表。また定置型で煙  
突が上下動する四人乗り  
「アイアイはつば」、パ  
二五十五「ゲージ」のレ



右の写真是遊園施設「マジックキャッス  
ル」を乗物展示した米国エンジニア  
右は両本製作所の小間でディスプレイ用  
電気イスとメリーゴーランドの馬の展示

18めんへ続く

オムニバス  
滑り台やチューブなど  
の遊具を組合わせた施設  
「ファミリーファンセ  
ンター」の一部「マジック

岡本製作所  
足踏み式乗物機「ベダ  
ルボート」、ゴーカート  
のほか、メリーゴーラ  
ンドの白馬、ホラーハウ  
ス用として囚人が叫んで  
動く電気イスのディス  
プレイなどを実物展示

米国ファルコナー社製  
映像シミュレーター「M  
FX2000」(本紙前  
号記事参照)を実物展示

S  
N  
K  
ツテリカー「ロードボ  
イ12」も、このほかシ  
ステムアライメント製  
体音響装置を搭載した  
クライドシステムなど  
をパネで紹介した。

左の写真是「コロシアム」の車窓など遊園  
施設を紹介したサイナス・ヒンズ  
左は小型版「クレイジートラベル」を  
実演展示したザップクリエイトの小間





The Future Is Now  
**SNK**

さらに充実のネオジオ!!

強力ネオジオ・ラインナップに期待の新作が続々登場。ロケーションに実りをもたらす超新星!!



※画面写真は開発中のものです。●NEOGEOはSNKの商標です。



コンパクトクレーンゲーム機  
**NEO mini**  
ネオミニ

コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」は、置き場所を選ばない省スペース設計。あらゆるロケーションで、空きスペースやデッドスペースの活用を実現し、さらなる集客・収益アップに貢献します。

- 使用電源: AC100V (50/60Hz)
- 消費電力: 45W ●本体重量: 31kg
- 本体外形寸法(mm):  
幅488×奥行518×全高784

## プライズマシンの傑作! コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」

ネオミニでは5種類のツメを同梱  
景品に合わせて自由に交換でき、  
捕獲率の調整も思いのままです。

●標準爪 ●平爪 ●直爪 ●山爪  
●バケット爪(お菓子やキャンディを



ネオ三



ニグリー

木



ミニボンク



ネオジオミニ



パール

力  
(高)

本体  
ラーバ  
高さ750

本間機  
リエー  
0mmと

に6つ  
ションを  
600m

本体同様に6つの  
カラーバリエーションを用意。  
(高さ750mmと600mmの  
2タイプから選べます。)

★ オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!! ★



**ルアー・キーホルダー**  
 口戸価格25,000円 30種類(150個入り)  
 アウトドアブームの今、若者を中心に幅広く人気があるルアーの付いたキーホルダー。本物のルアーを使っているのだから、針をつければたちまち実用品に早変わり!



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96  
**ペタペタ転写シール**  
 OP価格30,000円 10種類(80個入り)  
 超人気ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」のキャラ  
 ーを使用したファン必携のニュアアイテム。しかも、肌にも貼  
 附いて光るシールは、幅広い客層にアピールします!



**ネオミニ サンリオセット**  
 OP価格26,000円(150個入り)  
 どの年齢層にも幅広い人気のサンリオグッズの中から  
 実用性の高いアイテムばかりをチョイスしました  
 © 1976, 83, 84, '85, '86, '89, '92, '93, '94, '96 SANRIO CO., L



**OP価格25,000円 5種類(80個入り) ポスター**  
洗練された和風デザインが素敵なタペストリーで、  
大人気のサムライスピッツのキャラクター達の  
描きおろしイラストがプリントされた注目は拔群  
●パッケージサイズ: 10×20cm程度 ©SNK 1993, 1994.

※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ 本 社	〒564 大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	仙 台 支 店	〒983 宮城県仙台市宮城野区松原町 4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
大 阪 販 売	〒584 大阪府吹田市豊津町 18-12	TEL.06(339)5588 FAX.06(339)9505	古 坂 支 店	〒465 愛知県名古屋市北区南栄町前3001	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
東京支店販売	〒102 東京都千代田区豊島町3-8(第2丸の内ビル)	TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422	大 阪 売 切 店	〒731-01 広島県広島市安佐南区西原3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)1530
東京特許事業部	〒102 東京都千代田区豊島町3-8(第2丸の内ビル)	TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422	大 阪 販 売 支 店	〒760 広島県広島市南区大田1-23-17	TEL.0878(23)3371	FAX.0878(23)0923
札幌支店	〒065 北海道札幌市東区北48条南 15-2-35	TEL.011(752)6364 FAX.011(731)8446	福 岡 支 店	〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO.SUI-SEI-KU.SAKAI.CITY.ASAHARA 564.JAPAN.		PHONE 06(339)5577 FAX.06(339)7175				



















OCTOBER 15

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■TVゲーム機——ソフトウェア

(VIDEO GAME SOFTWARE)  
機種名(メーカー名) 評価  
MODEL(MANUFACTURER) (RATING)

- 1 クイズなないろドリームス (カプコン)  
Quiz Nanairo-Dreams\* (Capcom) .....7.56
- 2 子育てクイズマイエンジェル (ナムコ)  
Quiz My Angel\* (Namco) .....7.36
- 3 ダンシングアイ (ナムコ)  
Dancing Eyes (Namco) .....7.06
- 4 ストリートファイター・ゼロ2 アルファ (カプコン)  
Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom) .....7.05
- 5 蒼穹紅蓮隊 (エイティング/ライジング ST-V)  
Terra Diver (Eighting/Raizing) .....6.36
- 6 ダイナマイトベースボール (セガ社)  
Dynamite Baseball (Sega) .....6.21
- 7 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 (SNKネオジオ)  
The King of Fighters '96 (SNK) .....6.19
- 8 レイストーム (タイトー)  
Ray Storm (Taito) .....5.95
- 9 バーチャファイター 2.1 (セガ社)  
Virtua Fighter 2 (Sega) .....5.89
- 10 ファイターズインパクト (タイトー)  
Fighters Impact (Taito) .....5.73
- 11 実況パワフルプロ野球 96 (コナミ)  
Powerful Prokyu 96 (Konami) .....5.44
- 12 バーチャファイター 2 (セガ社)  
Virtua Fighter 2 (Sega) .....5.43
- 13 バーチャストライカー (セガ社)  
Virtua Striker (Sega) .....5.33
- 14 ストリートファイター・ゼロ2 (カプコン)  
Street Fighter Alpha 2 [Street Fighter ZERO 2] (Capcom) .....5.30
- 15 ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ)  
Mahjong Final Romance R\* (Video System) .....5.29
- 16 ダイナマイト刑事 (セガ社 ST-V)  
Die Hard Arcade (Sega) .....5.09
- 17 鉄拳 2バージョンB (ナムコ)  
Tekken 2 (Namco) .....5.08
- 18 デカスリート (セガ社 ST-V)  
Decathlete (Sega) .....5.07
- 19 ラストブロンクス—東京番外地 (セガ社)  
Last Bronx (Sega) .....5.05
- 20 スーパーワールドスタジアム 96 (ナムコ)  
Super World Stadium 96 (Namco) .....4.92
- 21 メタルスラッグ (ナスカ/SNKネオジオ)  
Metal Slug (Nazca/SNK) .....4.70
- 22 スーパーパズルファイターII X (カプコン)  
Super Puzzle Fighter II Turbo\* (Capcom) .....4.65
- 23 スラムダンク 2 (コナミ)  
Run & Gun 2 [Slam Dunk 2] (Konami) .....4.60
- 24 ファイナルロマンス 2 (ビデオシステム/ビスコ)  
Mahjong Final Romance 2\* (Video System) .....4.58
- 25 ストライカーズ1945 (彩京/ジャレコ)  
Strikers 1945 (Psikyo) .....4.53

\*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

## ■完成品タイプのTVゲーム機

(DEDICATED VIDEOS)  
機種名(メーカー名) 評価(RATING)  
MODEL(MANUFACTURER)

- 1 バーチャファイター 3 (セガ社)  
Virtua Fighter 3 (Sega) .....8.78
- 2 アルペンサーファー (ナムコ)  
Alpine Surfer (Namco) .....7.77
- 3 プロップサイクル (SD/DX) (ナムコ)  
Prop Cycle (SD/DX) (Namco) .....7.54
- 4 サイドバイサイド (2P) (タイトー)  
Side By Side (2P) (Taito) .....7.38
- 5 ガンブレッドNY (SD/DX) (セガ社)  
Gunblade NY (SD/DX) (Sega) .....6.75
- 6 電脳戦機バーチャロン (2P/VS) (セガ社)  
Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega) .....6.64
- 7 バーチャコップ 2 (DX/S) (セガ社)  
Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega) .....6.58
- 8 タイムクライシス (SD/DX) (ナムコ)  
Time Crisis (SD/DX) (Namco) .....5.88
- 9 ガンバレット (ナムコ)  
Point Blank [Gun Bullet] (Namco) .....5.85
- 10 レイブレーサー (2P) (ナムコ)  
Rave Racer (2P) (Namco) .....5.75
- 11 エースドライバービクトリーラップ (SD/DX) (ナムコ)  
Ace Driver — Victory Lap (SD/DX) (Namco) .....5.73
- 12 セガラリー・チャンピオンシップ (2P) (セガ社)  
Sega Rally Championship (2P) (Sega) .....5.57
- 13 レイブレーサー (SD/DX) (ナムコ)  
Rave Racer (SD/DX) (Namco) .....5.50
- 14 アルペンレーサー (ナムコ)  
Alpine Racer (Namco) .....5.24
- 15 スポーツフィッシング 2 (セガ社)  
Sports Fishing 2 (Sega) .....4.82

## ■フリッパー (FLIPPERS)

- 1 コンゴ (ウィリアムズ/タイトー)  
Congo (Williams/Taito) .....5.33
- 2 ジュラシックパーク (データイースト)  
Jurassic Park (Data East) .....5.00
- 3 バットマン・フォーエバー (セガ社/データイースト)  
Batman Forever (Sega/Data East) .....4.69
- 4 ピンボールマジック (カプコン)  
Pinball Magic (Capcom) .....4.67
- 5 フランケンシュタイン (セガ社/データイースト)  
Frankenstein (Sega/Data East) .....4.50

## ■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

- 1 プリント倶楽部 (アトラス/セガ社)  
Printing Club (Atlus/Sega) .....8.79
- 2 シンデレラマジック (タイトー)  
Cinderella Magic (Taito) .....5.83
- 3 リアルパンチャー (タイトー)  
Real Puncher (Taito) .....5.25
- 4 エキサイト・スピードホッケー (セガ社)  
Exciting Speed Hockey (Sega) .....5.00
- 5 スターライトフォーチュン (セガ社)  
Starlight Fortune (Sega) .....4.83

評価 (RATING) 調査ローテーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計。その平均値を示した。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

偽りなき幻想



ここは異世界、  
魔獣の地。  
剣をとれ、  
拳をふるえ。  
君の神話を  
解き放て。



**ウォーザード**  
CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

◆モンスターと闘う(シナリオモード) +  
(対戦専用アクションモード)。  
2つのモードが楽しめる!!

◆(シナリオモード)でパスワード入力。  
キャラの経験値でレベルUP。  
キャラがどんどん強くなる!!

◆最新鋭CP SYSTEMⅢが可能にした。  
超美麗グラフィックが観るものを  
圧倒する!!

**CP SYSTEM Ⅲ 第1弾**

## アミューズメントマシン充実のラインナップ

大好評発売中!



大好評の「ジュラシックパーク」シリーズ。当りやうもジャンプアップも楽しめる!!



操作性、操作性、臨場感をさらに追求!!



ハローキティ、ゆるゆるゆるゆる、パッドはつるつると、ビュッロランドで楽しい大冒険!



「Batman Forever」シリーズで大衆の「ゴッゴッ」コールと「ヤッヤッ」コールが楽しめる!!

## スペースを生かしたビデオ筐体

レンタル&amp;リースシステム



■ロクランダム25\*\*  
(W166mm X D196mm X H141mm)



■カプコンミニサイバー  
(W150mm X D166mm X H135mm)



## シークレットファイルNEWS

発行以来、大好評をいただいているシークレットファイル。ただいま「ウォーザード」を準備中です!! ゲーム大会の景品、お得意様へのサービス等に最適なアイテムです。ぜひご利用ください。

景品購入先で  
お求め下さい。

販売のご利用はAM販売事業部/レンタル・リースのご利用はレンタルグループまでお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

## 株式会社カプコン

<AM販売事業部>  
●本社 〒640 大阪府中央区内平野町3丁目1番3号 TEL(06) 920-3633 FAX(06) 920-5133  
●東京支店 〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL(03)3340-0730 FAX(03)3340-0701

レンタルグループ 〒540 大阪府中央区内平野町3丁目1番3号  
TEL(06) 920-3631 FAX(06) 920-3632  
TEL(011)642-8340 FAX(011)642-8341  
TEL(02)282-5311 FAX(02)282-5313  
TEL(025)286-2041 FAX(025)286-2043  
TEL(03)3340-0730 FAX(03)3340-0701  
TEL(06) 946-4054 FAX(06) 946-7429  
TEL(086)246-4191 FAX(086)246-4193  
TEL(092)629-5100 FAX(092)629-5103



**KONAMI**

**とっかえま〜って大連鎖!!**

NEWシステム「たまチェンジ」がパズルゲームを変えた!

あの「対戦はするだま」をさらにエキサイティングにした  
まったく新しいタイプのパズルゲームだ!

林原めぐみ、子安武人など豪華声優陣を起用。  
超個性的なキャラがプレイをさらに白熱させるぞ!!

フィールドの「だま」を自由に取っかえて、色を揃えて、消していこう。  
取りかえ方しだいで一発逆転の大連鎖も可能だ!!  
10連鎖ぐらいいは当たり前なのだ!!

**対戦 とっかえま**

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI

コナミ株式会社

## Konami Unveils Its CG System "Cobra"

Konami Co., Ltd., Tokyo, announced at its booth at the JAMMA Show '96 that, it had developed the 64-bit computer graphics (CG) system board "Cobra", jointly with IBM Japan and showed a video of its demonstration screen. As its main CPU, "Cobra" uses "Power PC 903e" just like Sega's "Model 3", and also uses "Power PC 604" and "Power PC 403" as its sub CPUs.

With these features, high speed processing has become possible - CG processing at 1-5 million polygons per second is possible, exceeding the limits of Sega and Namco's CG system boards. "Cobra" is also capable of flat flat/gouraud shading, real time texture mapping and lighting.

"Based on our specifications, IBM developed the basic hardware and we completed it as a joint effort", Konami explains. The first game software for "Cobra" is a fighting game (name undecided) which will be developed as "RF573 Project" and shipped within this year. It is a fighting CG game using oriental characters. With rain, mist etc. in the background, the graphics will be highly realistic.

Since the release of "Winding Heat" (July 1996), Konami has continued to develop full polygon CG games. However, it has lagged behind Sega's and Namco's CG systems. With "Cobra", Konami intends to develop high speed CG games with the aim of catching up with Sega and Namco.

lion in the preceding forecast), and net income to account for ¥3,000 million (vs ¥1,000 million). The company attributes the improvement to favorable 32-bit home video software sales, adoption of the job order cost system for coin-op game development expenditures (which brings about a ¥1,000 million increase in net income), and the liquidation of Konami America.

In the term to end February 1997, Konami America disposed of all bad inventories of home video software, with the result that it incurred \$105 million in loss and \$90 million in excess of debt over credit. Thus, it was liquidated in September this year, and its business was transferred to Konami of America. With the liquidation of Konami America, Konami incurs a loss of ¥10,900 million. However, since it already earmarked an allowance of ¥10,500 million of allowance for that in its settlement of accounts for the term ended March 1995, there is only a difference of ¥400 million.

On September 19 Konami incorporated its Singapore office and established the holding company Konami Asia Singapore which, Konami announced, will become the parent company of Konami Singapore.

Konami Asia Singapore holds (1) Konami Korea which was established in 1994 and became Konami's fully owned subsidiary in April this year, (2) Konami Hong Kong which was Konami Kusan's subsidiary but affiliated by Konami in September this year, and (3) newly established Konami Singapore.

## Konami Revises Mid-Term Forecast Upwards

On September 26, Konami Co., Ltd., Tokyo, drastically revised upward its forecast of results for the mid-term ending September 30. It also announced that it liquidated its American subsidiary Konami America in September, and in its palace established Konami of America which will take over Konami America's business.

A post-revision forecast of results for the mid-term estimates revenue to reach ¥21,000 million (vs ¥17,300 mil-

## Capcom Revises Forecast, Sells New R&D Bldg.

Capcom Co., Ltd., Osaka, announced a revision of its mid-term results on September 11. It announced that it decided to sell its new R&D building which was completed, and rent it.

A post-revision forecast of results for the mid-term ending September 30 shows ¥16,000 million in revenue, down 21.3% from the same term a year ago, and ¥1,200 million in net income. The forecast announced in May was ¥17,400 million in revenue and ¥800 million in net income. Although the revenue will drop below the forecast, the net income is likely to grow due to home video game hits.

Accordingly, revenue for the fiscal year to end March 1997 was revised to ¥35,000 million (vs ¥36,500 million in the preceding forecast),

while net income was also revised to ¥2,500 million (vs ¥2,100 million).

The new R&D building which was completed in March this year cost ¥4,843 million. It was sold to Mitsui Lease Enterprises Ltd., Tokyo for the same amount. Since the building is rented from Mitsui Lease, there are no operating changes. The land is still owned by Capcom. The building was sold in order to redeem funds for convertible bonds with an outstanding balance of ¥11,500 million which expire in July 1997.

## Namco Revises Mid-Term Forecast Upwards

Namco Ltd., Tokyo, revised upward its forecast of mid-term results on September 13. This was because both coin-op games and home videos were favorable. However, the forecast for the term to end March 1997 was not revised.

A post-revision forecast of revenue for the mid-term ending September was ¥46,000 million (vs ¥45,000 million in the preceding forecast), and net income was ¥2,200 million (vs ¥1,300 million). According to the company, this was due to the contribution of its "Tekken 2" for 32-bit "Play Station" which became the first million seller in Japan with high profitability.

## Jaleco Revises Forecast Down

On September 27, Jaleco Ltd., Tokyo, revised downward its forecast of results for the mid-term ending September 30. However, it seems certain that the company will recover a profit

after two years of losses.

According to the post-revision forecast of mid-term results, revenue will remain unchanged at ¥4,000 million and net income will be ¥75 million (vs ¥180 million in the forecast made in May).

The post-revision forecast of results for the fiscal year to end March 1997 shows that revenue will total ¥8,000 million (unchanged) and net income will reach ¥290 million (vs ¥350 million in the forecast made in May). As for the consolidated results for the same time, revenue is estimated at ¥9,000 million (unchanged) and net income ¥310 million (vs. ¥350 million in the forecast made in May). Thus, a change from deficit to credit is expected.

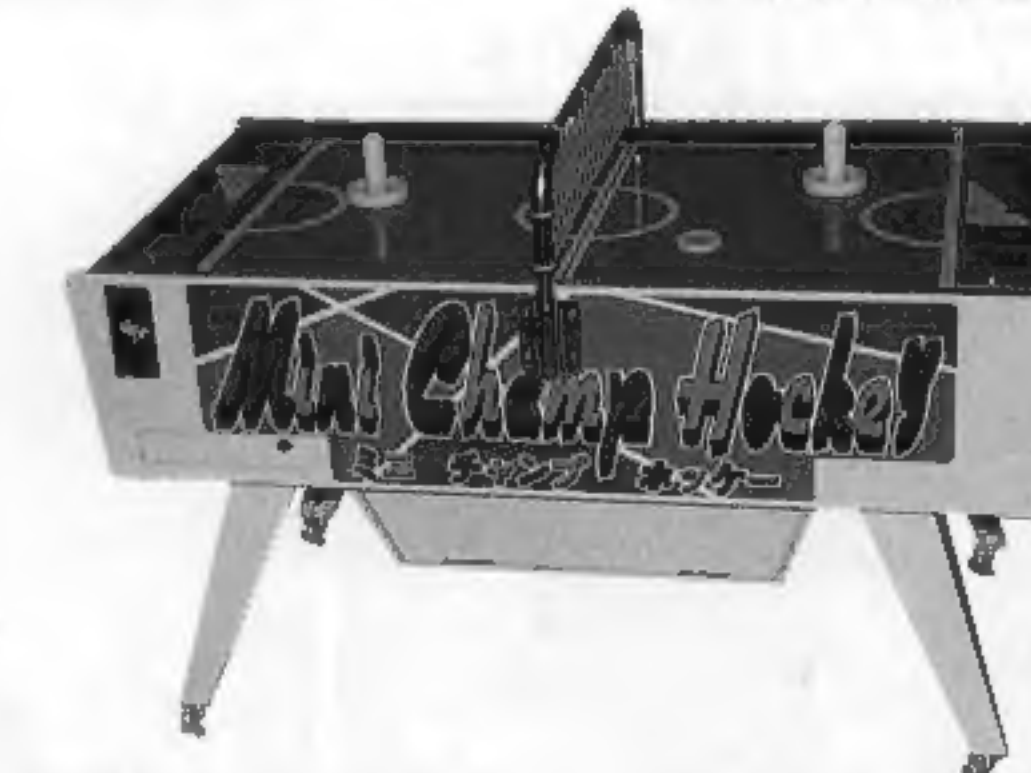
## SNK Introduces Simulator "MFX-2000"

SNK Corp., Osaka, announced that it will exclusively sell the motion simulator "MFX2000" manufactured by Falconer Entertainment, CA, USA, in Japan, and introduced it at its booth in JAMMA Show '96. Mitsui & Co., Ltd., Tokyo, has exclusive selling rights for "MFX2000" in Japan so SNK will sell machines imported by Mitsui.

"MFX2000" has a motion base of 6 DOF (degrees of freedom), incorporates Lucas/THX's surround sound, and is housed in a newly designed capsule-type cabinet. Compact in size, it is also easy to maintain. 10 software titles are available.

"MFX2000" is already installed at Monte Carlo casino hotel, Las Vegas. The "MFX2000" shown at SNK's booth is the one which was exhibited at "Theme Parks & Attractions '96" (August 14-16) held in Singapore. After JAMMA Show '96, it was installed in SNK's mini theme park "NEO-GEO World".

**KOMAYA**  
THE BIG NAME  
IN JAPANESE REDEMPTION



**MINI HOCKEY**  
W: 30"  
H: 37"  
L: 51"  
WEIGHT: 168LB

WE ARE THE EXCLUSIVE  
DISTRIBUTOR FOR KOMAYA PRODUCTS  
ALL OVER THE WORLD.  
PLEASE CONTACT:

**Fillmore, inc.**

10-23 Koda 2, Ikeda, Osaka 563, Japan  
Phone: 81-727-54-2535 Fax: 81-727-54-2522

### Game Machine

Editor: Masumi Akagi  
Amusement Press, Inc.  
18-2, Doyamacho, Kita-ku,  
Osaka, 530 Japan  
faxphone (81) 6-314-3821  
ampress@msn.com  
© 1996 Amusement Press, Inc.



キャッチ・ザ・ハート

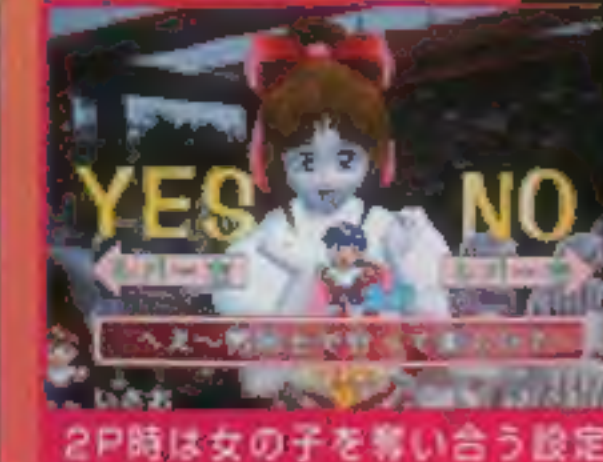
TAITO



デートしながらゲームしよ♡  
★キュートな3Dキャラと  
デートしながら、たくさんのミニゲームも  
楽しめちゃう超欲張りゲーム。

まじかるでぶ

TG



2P時は女の子を奪い合う設定



TAITO FX-1



成績トップで「カレシ」の座に!

リアルファイト・エイジ  
「実戦」を生き抜く者。  
俺たちに常識は通じない。

TG



TAITO FX-1

常識破りのポリゴン3D格闘ゲーム

FIGHTERS' IMPACT

ファイターズインパクト



ドーム中央の景品でアピール!

カプセルやキーホルダーなどに  
使用できるつめを2種追加!オプション台使用で  
高さ調節可能!■寸法W1,410×D1,410×H1,275 (mm)  
■重量/170kg ■消費電力/95w

GM

イメージ新  
明るいデザイン

タイトーダブルチャンス '96

STRAY SHEEP

★完成予想 イラスト



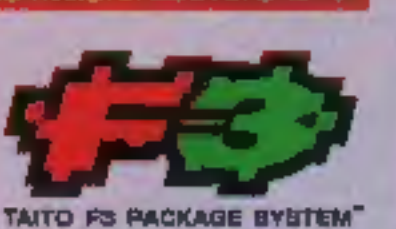
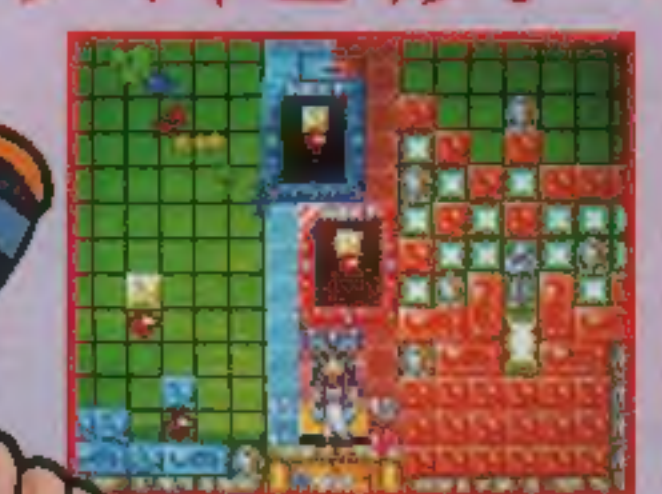
●ストレイシープおやすみセット

©フジテレビ/ROBOT GM



●ストレイシープクリスマス

見た目も楽しい思考型パズルゲーム  
狙え、神秘の大連鎖!



TAITO FX-1 PACKAGE SYSTEM™

TG

★基本ワザの「囲み  
消し」と「並べ消し」により、ブ  
ロックを消していく  
パズルゲーム。  
★4方向レバー+1  
ボタンだけのカン  
タン操作。  
★2P、1P同時プレ  
イ、途中参加、コ  
ンティニューOK。

Cleopatra Fortune

クレオパトラ フォーチュン

2カ所のゲート使用による「短・中・長距離  
レース」や「障害レース」を実現!

Winning Gallop

CCD  
カメラ  
搭載!

GM

無軌道走行可能!  
走行方向を右回り左回りと反転!

■寸法/W4,900×D3,100×H2,225 (mm) ■重量/2,008kg ■消費電力/3,300W, AC100V  
■梱包寸法/MAN JONG (フィート): W3,700×D1,950×H1,050 (mm) REAR CABINET  
(プロジェクター式): W2,550×D1,920×H1,400 (mm) ROOF (プロジェクター上アンドン): W1,300  
×D650×H2,550 (mm) TERMINAL CABINET (一組2セット計16台): W1,200×D920×H800 (mm)  
メダルゲーム機の設置適宜につきましては「メダルゲーム機設置基準」を守ってご利用下さい。

イーグレット II

より軽く、コンパクト!  
ラクラク設置■寸法/W750×D903×H1,450  
(mm) ■重量/105kg  
■消費電力/125W GM

ジャンリー

メダルコーナーを  
華やかに演出!■寸法/W580×D737×H1,597  
(mm) ■重量/90kg GM

株式会社タイトー

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。  
© TAITO CORP. 1996 TAITO HOMEPAGE <http://www.taito.co.jp/>

GM販売部 〒243-04 神奈川県横浜市港北区高田町250 TEL (0462) 35-9510 FAX (0462) 35-5649  
TG販売部 〒223 神奈川県横浜市港北区高田町50 TEL (045) 593-7125 FAX (045) 593-7143  
プログラマー、CGデザイナー募集中! 問い合わせ先 ☎045 (593) 7100